

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sepak bola merupakan olahraga yang telah dimainkan oleh banyak kalangan di berbagai belahan dunia. Sepak bola hadir sebagai suatu kegiatan yang mendunia terbukti dengan banyaknya kompetisi kejuaraan baik tingkat nasional maupun internasional seperti liga-liga di setiap negara, piala antar negara dan piala dunia.

Sepakbola telah melahirkan banyak pemain-pemain handal dengan skill sepakbola yang sangat memukau dan memanjakan mata para penonton yang menyaksikannya. Setiap generasi selalu hadir dengan talenta talenta dari seluruh pelosok dunia yang sudah berhasil mencatatkan namanya sebagai seorang pesepakbola handal seperti pele, maradona, mario kempes, romario, rivaldo, ronaldo, ronaldinho, dan masih banyak lagi legenda sepakbola dan juga pada masa sekarang kita mengenal banyak nama pemain sepakbola dengan skill tinggi seperti leonel messi, C. Ronaldo, Neymar jr., Grizman, suarez, bale, Cotinho dan banyak lagi nama pemain yang telah berhasil memukau publik dengan skill yang dipertontonkannya di dalam lapangan sepakbola dan membawa tim mereka meraih banyak gelar juara.

Untuk menjadi seorang pesepak bola handal seperti nama-nama tersebut tentu tidak mudah seperti membalikkan telapak tangan. Program latihan yang mumpuni, pengalaman bertanding yang banyak, hingga program diet yang baik merupakan syarat yang harus dilalui oleh seorang pesepakbola handal. Kegiatan ini dapatkan oleh seorang pesepakbola dengan mengikuti Sekolah sepakbola dan Akademi sepakbola sejak usia

belia. Banyak aspek yang dikembangkan di sekolah sepakbola dan akademi mulai dari fisik, mental, taktik dan teknik untuk sepakbola. teknik dasar sepakbola merupakan awal dari pesepakbola dengan skill tinggi. Teknik dasar sepakbola seperti teknik dasar menendang, teknik dasar sepakbola harus diajarkan dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kategori usia pemain. FIFA sebagai induk Federasi sepakbola dunia telah mengeluarkan pedoman dalam pengembangan latihan untuk usia muda melalui program grassroots football dan telah mengklasifikasikan usia kedalam beberapa tahapan yaitu anak usia 6 sampai 8 tahun adalah *fun phase*, anak usia 9 sampai 10 tahun adalah *skill acquisition phase*, dan anak usia 11 sampai 12 tahun adalah . setiap kategori usia memiliki karakteristik yang berbeda beda sehingga dalam memberikan latihan harus disesuaikan dengan karakteristik masing masing usia mulai dari kontens latihannya, metode yang digunakan, volume dan intensitas latihan, dan juga waktu istirahat harus diatur sedemikian rupa dan sangat penting disesuaikan dengan karakteristik usia pemain.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah Model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun.

## **C. Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun?
2. Apakah model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun efektif?

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah;

1. Menjadi referensi model latihan bagi pelatih usia dini dalam mengembangkan latihannya.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa olahraga khususnya kepelatihan untuk mengembangkan penelitian serupa.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian di bidang pendidikan, umumnya tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental dan praktik-praktik pendidikan. Penelitian tentang fenomena-fenomena fundamental pendidikan dilakukan melalui penelitian dasar (basic research), sedang penelitian terapan (applied research).

Menurut Gay, Mills, dan Airasian dalam Emzir, dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.<sup>1</sup> Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Sering kali ditemui adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar dan yang bersifat teoretis dan hasil penelitian yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat di atasi dengan penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.

Penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian

---

<sup>1</sup> Gay, Mills, dan Airasian dalam Emzir, Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012) h. 263

yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (Development Research) menemukan pola, urutan pertumbuhan, perubahan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar bagi sekolah, misalnya pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul, dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang diuji di lapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Research & Development (R&D) digunakan dalam berbagai bidang pengetahuan untuk penelitian. Menurut Putra, R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, dan bertujuan atau diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.<sup>2</sup>

R&D diarahkan untuk menemukan pembaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisien, dan produktivitas. Sedangkan Borg & Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*Research and development is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards.*<sup>3</sup>

Berkaitan dengan definisi di atas penelitian dan pengembangan lebih menekankan pada proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk yang telah dibuat, proses pengembangan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian

<sup>2</sup> Nusa Putra, Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.67

<sup>3</sup> Meridith D. Gall, Joyce P. Gall, dan Walter. Borg. Educational Research, an introduction, Eight edition (New York: Longman Inc., 2007), h.589

produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, serta melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Sejalan dengan beberapa pengertian di atas definisi R&D menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>4</sup> Untuk menghasilkan produk tertentu dapat digunakan penelitian yang sifatnya analisis kebutuhan dan dilakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat, sehingga produk tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Sebuah produk dari hasil penelitian pengembangan (R&D) sangat dibutuhkan khususnya produk media pembelajaran ataupun sumber-sumber pembelajaran yang berbasis teknologi maju dan berkembang.

Lebih jelas lagi Sukmadinata mendefinisikan penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>5</sup> Definisi tersebut mengandung arti bahwa dalam proses pengembangan akan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk fisik dimana sebelumnya proses pembuatan produk tersebut diawali dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan agar produk yang dihasilkan nantinya dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan Richey dan Klien menyebut penelitian dan pengembangan sebagai penelitian desain dan pengembangan (Design and development Research). Adapun definisi tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 407

<sup>5</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 164

*The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.*<sup>6</sup>

Maksud dari definisi tersebut adalah bahwa ini merupakan salah satu jenis penelitian pragmatis yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus-menerus dilakukan secara esensial melalui tradisi yang tidak menantang. Suatu cara untuk menetapkan prosedur-prosedur, teknik-teknik, dan peralatan-peralatan baru yang didasarkan pada suatu analisis metodik tentang kasus-kasus spesifik.

Definisi penelitian pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) lebih menekankan pada produk yang dihasilkan yang dapat digunakan atau bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan, dan inovasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada.

Berikut beberapa model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan sebuah model latihan diantaranya:

#### **1. Model Pengembangan Dick and Carey**

Model pengembangan ini merupakan salah satu model pendekatan sistem yang menjadi standar, digunakan secara luas dan lebih fleksibel dibandingkan dengan model instructional design (ID) lainnya. Tahapan proses yang digunakan dalam model ini telah banyak diadopsi oleh dunia bisnis dan industri serta desain dalam teknologi dan computer aided instruction. Berikut adalah urutan tahap model Dick and Carey sebagai berikut:

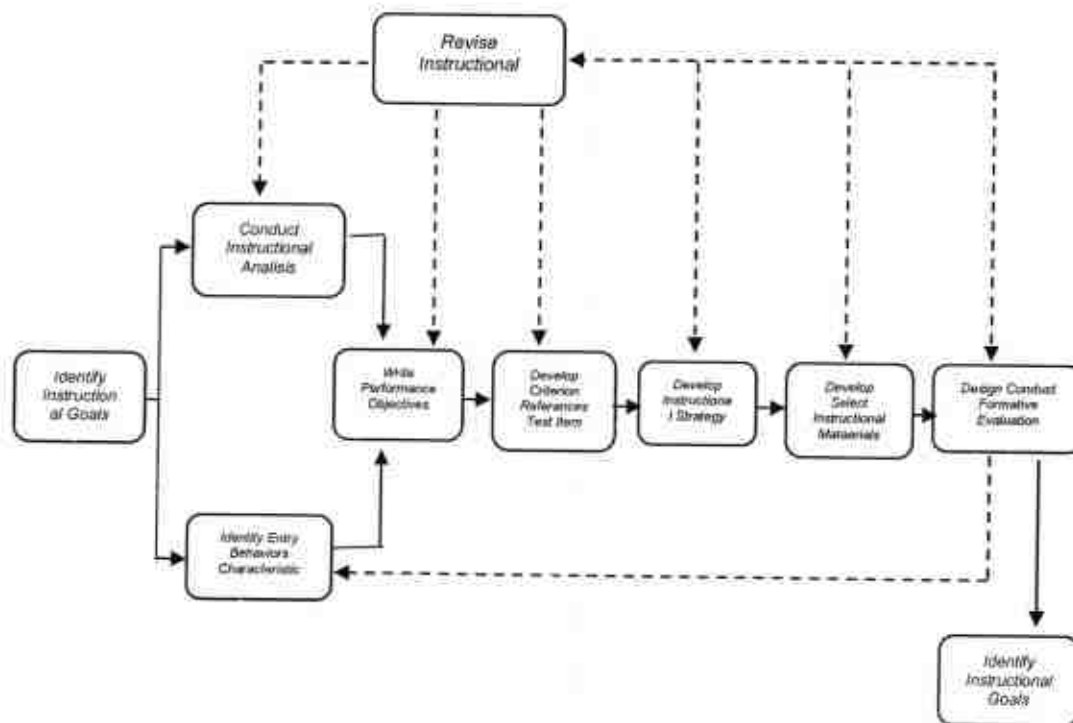
- 1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (identify instructional goals);
- 2) Melaksanakan analisis pembelajaran (conduct instructional analysis);
- 3) mengidentifikasi karakteristik siswa (analyse learners and contexts);
- 4) merumuskan tujuan performansi/ khusus (write performance objectives);
- 5) mengembangkan referensi kriteria tes

<sup>6</sup> Rita C. Richey dan James D. Klein, Design and development research: methods, strategies, and issues (Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2007), h.1



(develop assessment instrument); 6) mengembangkan strategi pembelajaran (develop instructional strategy); 7) Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran (develop and select instructional materials); 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (design and conduct the formative evaluation); 9) Merevisi media pembelajaran (revise instruction); 10) Melakukan evaluasi sumatif (design and conduct summative evaluation).<sup>7</sup>

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan prosedur pengembangan seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Tahapan Model Pendekatan Sistem dari Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (Sumber: Dick & Carey, 2009)

Model pendekatan sistem pada gambar di atas menunjukkan adanya sembilan tahapan/ prosedur yang harus dilakukan secara linier. Garis putus-putus menunjukkan dilakukannya revisi terhadap setiap komponen seperti

<sup>7</sup> Walter Dick, Lou Carey dan James O. Carey, *The systematic Design of Instruction* (New York: Allyn & Bacon. Published by Allyn and Bacon. Boston, MA, 2009) hh.xxii-1



memvalidasi analisis instructional dan analisis karakter pembelajar dan seterusnya.

Model pengembangan ini menggunakan model pendekatan sistem (system approach models) yaitu sebuah sistem prosedural yang berkerja dengan prinsip, suatu tahapan akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya dan menghasilkan keluaran untuk tahap akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya dan menghasilkan keluaran untuk tahap berikutnya, sehingga semua komponen tersebut bekerja bersama-sama untuk memenuhi dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.<sup>8</sup> Model tersebut dengan tahap evaluasi yang dapat membantu dalam menentukan apakah ada sesuatu yang salah dan bagaimana cara memperbaiki dan meningkatkannya. System aproach models merupakan sebuah model yang digunakan untuk mendesain materi pembelajaran. Model yang dikemukakan memiliki komponen yang tidak selengkap model-model pengembangan yang lain, tetapi tersusun dari komponen-komponen utama dalam model-model yang lain. Desain dan proses dalam model ini mengacu pada instructional systems development (ICD).

Komponen dalam system approach models (rancangan model pengembangan) menurut Dick and Carey terdiri dari 10 tahap, yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (identify instructional goals).
2. Melaksanakan analisis pembelajaran (conduct instructional analysis)
3. Mengidentifikasi karakteristik siswa (analyze learners and contexts)
4. Merumuskan tujuan performansi/khusus (write performance objectives)
5. Mengembangkan referensi kriteria tes (develop assessment instruments)

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, h.3

6. Mengembangkan strategi pembelajaran (develop instructional strategy)
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran (develop and select instructional materials)
8. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif (design and conduct the formatif evaluation)
9. Merevisi media pembelajaran (revise instruction)
10. Melakukan evaluasi sumatif (design and conduct summative evaluation).

## 2. Model Pengembangan Sugiyono

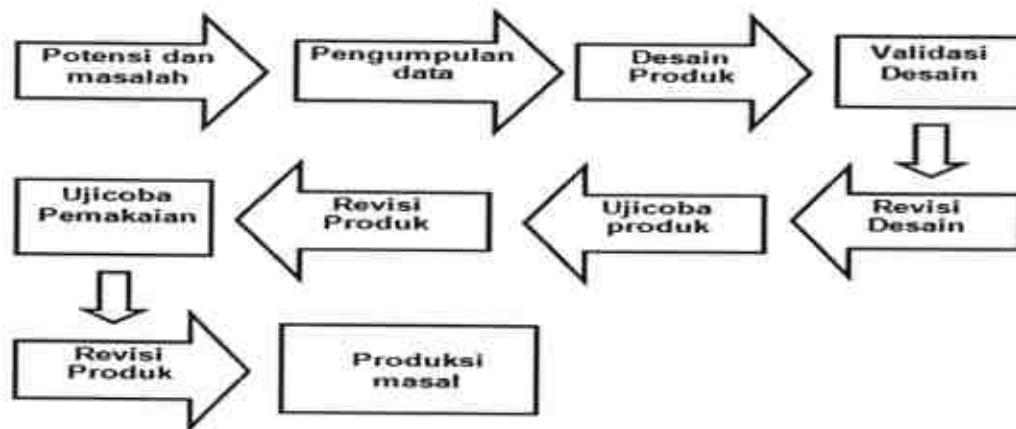
Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>9</sup> Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono terdiri dari 10 langkah antara lain; 1) Potensi dan masalah, 2) Mengumpulkan informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Ujicoba produk, 7) Revisi produk, 8) Ujicoba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Pembuatan produk masal.<sup>10</sup>

Rancangan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono, dapat dijelaskan pada gambar skema berikut;

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *loc. cit.*, h. 407

<sup>10</sup> *Ibid.*, h.409



Gambar 2.2 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D), (Sumber: Sugiyono 2010)

Adapun penjelasan langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Potensi dan masalah

Penelitian dilaksanakan dapat berasal dari potensi atau masalah. Potensi atau masalah yang ada selanjutnya menjadi dasar untuk merancang model penanganan yang efektif. Data tentang potensi dan masalah yang ada tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih uptodate. Dalam penelitian pengembangan memberikan potensi dan masalah yang ada didapatkan melalui penelitian awal yang berupa need assesment hasil wawancara peneliti terhadap atlet dan pelatih.

#### 2) Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan uptodate, maka langkah selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk

penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti diantaranya melalui berbagai pustaka yang berkaitan dengan pengembangan metode.

### 3) Desain produk

Pada tahap desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain produk dalam penelitian ini akan dirancang sendiri oleh peneliti terkait metode yang dikembangkan. Selain berbentuk gambar atau bagan, akan dijelaskan juga mengenai masing-masing bagan dari tahapan pengembangannya.

### 4) Validasi desain

Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (belum fakta dilapangan). Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, menilai produk baru tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

### 5) Revisi desain

Setelah desain model divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah penelitian yang akan menghasilkan produk tersebut.

### 6) Uji coba produk

Ujicoba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan model yang baru. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah model baru tersebut efektif dengan tujuan yang diinginkan.

#### 7) Revisi produk

Setelah diujicoba selanjutnya diadakan lagi perbaikan terhadap model agar mampu mengatasi kelemahan yang masih ada serta model menjadi lebih berkualitas. Revisi berdasarkan masukan dan saran dari pelatih dan responden siswa/atlet melalui pengisian koesioner dan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan evaluasi dari ahli yang telah dilibatkan sebelumnya.

#### 8) Ujicoba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, selanjutnya produk tersebut diharapkan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatannya yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

#### 9) Revisi produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lingkup yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian produk peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk yang dikembangkan.

#### 10) Produksi massal

Bila produk yang berupa model yang baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa pengujian, maka model baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lingkup latihan.

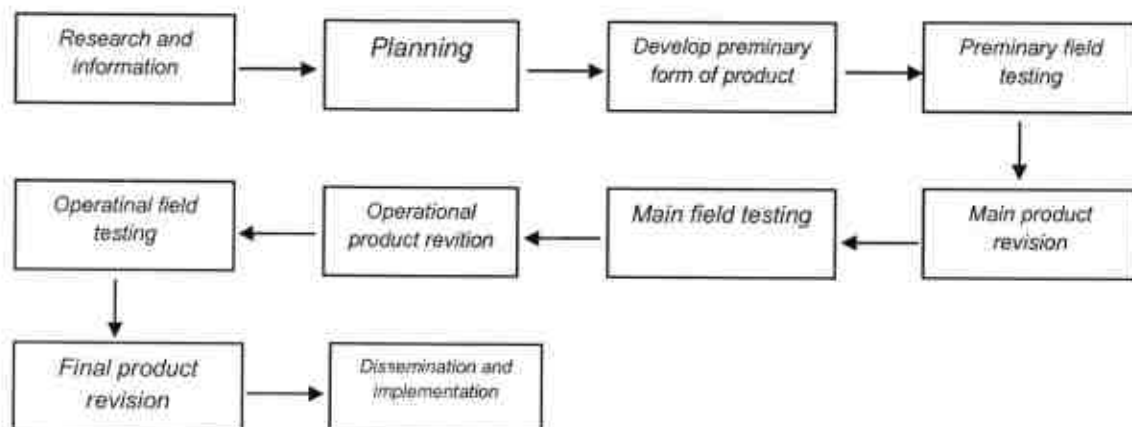
### 3. Model Pengembangan Borg and Gall

Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg and Gall sebagai berikut:

- 1) Research and informasi collecting, 2) planning, 3) develop preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) operational product revision, 8) Operational field testing, 9) Final product revision, dan 10) Dissemination and implementation.<sup>11</sup>

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti pada gambar di bawah ini:



<sup>11</sup> Walter R. Borg, Meredith D. Gall, Educational research, An Introduction, Fourth edition (New York: Longman Inc., 1983) h. 775

Gambar 2.3 Skema Prosedur Pengembangan Hasil Adaptasi dan Prosedur Pengembangan (Sumber: Borg and Gall, 1983)

Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapnya. Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Selanjutnya untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Studi pendahuluan (research and information collecting). Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.
- 2) Merencanakan penelitian (planning). Setelah melakukan studi pendahuluan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian pengembangan meliputi; a) merumuskan tujuan penelitian, b) memperkirakan dana, tenaga dan waktu, c) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.
- 3) Pengembangan desain (develop preliminary of product). Langkah ini meliputi: a) menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), b) menentukan saran dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, d) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
- 4) Preliminary Field Testing, langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: a) melakukan uji lapangan awal terhadap



- desain produk, b) bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat, c) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.
- 5) Revisi hasil uji lapangan terbatas (main product revision), langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan bersifat perbaikan internal.
  - 6) Main field test. Langkah ini merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi: a) melakukan uji efektivitas desain produk, b) uji efektivitas desain, pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan, c) hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi.
  - 7) Revisi hasil uji lapangan lebih luas (operational product revision). Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap ujicoba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal, penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.
  - 8) Uji kelayakan (Operational Field Testing). Langkah ini meliputi sebaiknya dilakukan dengan skala besar, yang meliputi: a) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, b) uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk, c) hasil uji lapangan adalah diperoleh model desain yang diaplikasikan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

- 9) Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (final Product Revision). Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan.
- 10) Desiminasi dan implementasi produk akhir (Dissemination dan Implementation). Memberikan/ menyajikan hasil penelitian melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media masa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui quality control.

Model-model dalam pengembangannya mempunyai perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan model-model tersebut terletak pada:

- a) Penggunaan istilah dari setiap tahap pada proses pengembangan
- b) Penggunaan expert judgment selama proses pengembangan
- c) Penggunaan unsur-unsur yang dilibatkan, ada yang sederhana dan ada yang sangat detail sehingga terlihat kompleks.

Sedangkan persamaannya terletak pada semua kegiatan yang dihubungkan oleh suatu sistem umpan balik yang terpadu dalam model bersangkutan pembelajaran selama dikembangkan.

Model-model yang telah dideskripsikan diatas, dalam penelitian ini akan menggunakan model pengembangan ini memandu peneliti tahap demi tahap secara detail, dan model ini juga memungkinkan kelompok belajar menjadi aktif berinteraksi karena menetapkan strategi dan tipe pembelajaran yang berbasis lingkungan. Analisis tugas yang diuraikan dalam model Borg and Gall tersusun secara terperinci dan tujuan pembelajaran khususnya secara

hierarkis serta ujicoba yang dilalui secara berulang-ulang dapat memberikan hasil sistem yang dapat dihandalkan.

## **B. Konsep Model yang dikembangkan**

Pengembangan model baru disusun berdasarkan pada pengalaman program yang baru dilaksanakan, kebutuhan individu atau kelompok, serta disesuaikan dengan perkembangan dan perubahan lingkungan belajar warga, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini tidak terlepas dari pemilihan model desain pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Dengan model, seseorang akan lebih memahami sesuatu dari pada melalui penjelasan-penjelasan panjang.<sup>12</sup>

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk mengembangkan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain.

Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu bentuk penerapan pendekatan sistem dalam kegiatan pembelajaran dan latihan yang berdasarkan adalah suatu proses sistematis yang menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang siap untuk digunakan dengan tepat. Model pembelajaran merupakan rangkaian komppnen-komponen strategi

---

<sup>12</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan & pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 228

pembelajaran yang terintegrasi dalam beberapa komponen, diantaranya yaitu: 1) tahapan dan urutan ide is materi; 2) penggunaan contoh; 3) penggunaan praktik; dan 4) penggunaan strategi yang berbeda-beda.

Produk pembelajaran dan latihan dengan pengembangan model harus dilakukan secara bertahap, meyerluruh dan komperhensif dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi atau hasil latihan pemain. Sugiyono berpendapat bahwa, perlu dilakukan suatu peneltian yang berupa analisis kebutuhan agar dapat berdayaguna bagi masyarakat yang akan memakai produk yang dihasilkan.<sup>13</sup>

Pertimbangan model pembelajaran dan latihan ini harus masuk keranah tujuan latihan yang mengisyaratkan pemain sebagai subyek latihan, pengorganisasian latihan, penyampaian latihan, pengelolaan latihan denga memperhatikan faktor tujuan latihan dan hambatan latihan dengan tujuan untuk memperoleh latihan yang efektif dan efisien.

### **C. Kerangka Teoretik**

#### **1. Konsep Latihan**

##### **a. Definisi Latihan**

Latihan merupakan suatu proses yang dilakukan secara teratur guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan utama latihan dalam olahraga prestasi adalah untuk mengembangkan kemampuan biomotorik ke standart yang paling tinggi, atau dalam arti fisiologis atlet berusaha mencapai tujuan perbaikan sistem organisme dan fungsinya untuk mengoptimalkan prestasi atau penampilan olahraganya.

Menurut Bomp latihan adalah proses dimana seseorang dipersiapkan untuk performa yang tertinggi.<sup>14</sup> Harsono dalam buku Santoso Griwijoyo dkk

<sup>13</sup> Sugiyono, *loc. cit.*

<sup>14</sup> Tudor O. Bomp dan Gregory Haff, *Periodization Teory and Methodology of Training* (Fifth Edition, 2004), h.2

mengatakan bahwa latihan atau training adalah proses berlatih yang sistematis yang dilakukan secara berulang-ulang yang kian hari jumlah beban latihan kian bertambah.<sup>15</sup> Latihan menurut James Tangkudung adalah merupakan proses yang berulang dan meningkat guna meningkatkan potensi dalam rangka mencapai prestasi yang maksimal. Atlet mengikuti program latihan jangka panjang untuk meningkatkan kondisi jiwa dan raga untuk berkompetisi dalam sebuah penampilan.<sup>16</sup>

Dapat disimpulkan bahwa tujuan akhir dari latihan dalam bidang olahraga prestasi adalah untuk meningkatkan penampilan olahragawan dalam melakukan aktivitas atau latihan harus disesuaikan dengan kemampuan masing masing orang dari yang mudah ke yang lebih sulit, dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Selain itu, harus tetap memperhatikan karakteristik dari atlet yang berlatih.

#### **b. Prinsip-prinsip Latihan**

Pengetahuan dasar tentang prinsip-prinsip latihan adalah langkah awal oleh seorang pelatih dalam menyusun latihan yang optimal, dimana prinsip-prinsip tersebut akan efektif jika di aplikasikan. Prinsip latihan adalah pedoman dan peraturan secara sistematis berhubungan dengan proses latihan, hal tersebut merupakan prinsip dasar yang spesifik secara biologis, psikologis dan pedagogis.

Tujuan utama dari latihan untuk meningkatkan kinerja atlet. Untuk terciptanya performance yang diharapkan pelatih harus memperhatikan prinsip-prinsip latihan.<sup>17</sup> Menurut Giri ada beberapa prinsip latihan diantaranya, 1) Prinsip kesiapan, 2) Prinsip individual, 3) Prinsip beban berlebih, 4) Prinsip peningkatan, 5) Prinsip kekhususan, 6) Prinsip variasi, 7)

<sup>15</sup> Santoso Griwijoyo dkk, manusia dan olahraga (Bandung: ITB Bandung, 2005), h.43

<sup>16</sup> James Tangkudung dan Wahyuningtyas, Kepelatihan Olahraga (Jakarta: Cerdas Jaya, 2012), h.7

<sup>17</sup> Johansyah Lubis, Panduan praktis penyusunan program latihan (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2013), h.11

Prinsip pemanasan dan pendinginan, 8) Prinsip latihan jangka panjang, 9) Prinsip multilateral, 10) Prinsip partisipasi aktif berlatih.<sup>18</sup>

Dari prinsip-prinsip yang telah dijelaskan dapat kita ambil kesimpulan bahwasannya latihan yang baik adalah latihan yang memperhatikan prinsip-prinsip latihan. Dengan kata lain untuk menciptakan suatu latihan yang baik dan berkualitas haruslah memperhatikan prinsip-prinsip latihan agar tujuan dari latihan tersebut dapat tercapai secara optimal. Selain itu juga latihan yang berlandaskan kepada prinsip-prinsip latihan dapat meminimalisir terjadinya cedera pada atlet yang kita latih.

## **2. Teknik Dasar Sepakbola**

### **a. Definisi Sepakbola**

Tidak dapat dipungkiri bahwa sepakbola merupakan olahraga populer dan dimainkan oleh semua orang di dunia. Banyak pemain sepakbola dengan skill tinggi di kompetisi bahkan liga tertinggi di skala nasional dan bahkan skala internasional. Sepakbola telah menjadi olahraga yang bergengsi di setiap negara-negara di belahan dunia manapun. Tidak hanya pelaku langsung bahkan telah menyita banyak orang untuk sekedar menyaksikan di layar televisi untuk mendukung tim kesayangan mereka berlaga.

Permainan sepakbola merupakan olahraga permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput berukuran panjang 100-130 yard dan lebar 50-100 yard, dengan gawang yang terletak di masing masing garis akhir sisi lapangan.<sup>19</sup> Sepakbola dimainkan oleh dua regu atau tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang pemain dan salah seorang adalah penjaga gawang. Tujuan dari permainan

<sup>18</sup> Giri Wiarto, *Fisiologi dan Olahraga* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hh. 153-155

<sup>19</sup> Joseph A. Luxbacher, *Sepak Bola* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001), hh. 2-3



sepakbola adalah setiap tim berlomba-lomba memasukkan bola sebanyak-banyaknya kedalam gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan gol.

Menurut Sam Borden dalam bukunya tentang definisi sepakbola adalah sebagai berikut;

*The point of a soccer game is for your team to score more goals than the opponent. A goal is scored when the ball passes between the two goal posts and underneath the crossbar. Each goal counts as one. A soccer team has 11 players on the field. One of them is the goalkeeper or goalie, who stays close to the goal and tries to prevent the opposing team from scoring. The other 10 are field players who run more freely. The three basic types of positions are fullback (who primarily play defense), forwards (who primarily attack), and midfielders (who do both).<sup>20</sup>*

Sepakbola dimainkan dalam dua babak dengan durasi 45 menit disetiap babak. Tim yang terbanyak gol diakhir permainan adalah pemenangnya. Permainan sepakbola dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan di area gawang.

Sedangkan dalam bukunya D.W Crifield menjelaskan sepakbola seperti berikut ini;

*One the face of it, soccer is a pretty simple game. Two teams. One ball. Don't use your hands, and try to get that ball into the opponent's goal. The game is played in two forty-five minute halves, the time is running time and is not stopped for free kicks, out of bounds, goals, or substitutions.<sup>21</sup>*

#### **b. Teknik Dasar Sepakbola**

Dalam permainan sepakbola untuk dapat memainkannya setiap pemain harus menguasai teknik permainan yang biasa dikenal dengan teknik dasar sepakbola. untuk menjadi pemain sepakbola yang handal serang pemain harus menguasai teknik dasar permainan sepakbola seperti menggiring bola

<sup>20</sup> Sam Borden, *Soccer Basics* (United states of Amerika: Alpha Book, 2009), h.4

<sup>21</sup> D.W. Crisfield, *Coaching Youth Soccer* (Deborah: Morris Book Publishing, 2009), h.12



(dribbling), mengoper bola (passing), menerima bola (receiving ball), menembak bola (shooting), menyundul bola (heading ball).

Dalam bukunya Joseph A. Luxbacher menjelaskan tentang pentingnya teknik dasar dalam permainan sepakbola;

Sepakbola benar-benar merupakan permainan beregu, walaupun keahlian individual dapat digunakan untuk saat tertentu, anda mungkin tidak dapat melihat pemain yang menggiring bola sepanjang lapangan dan mencetak gol yang spektakuler sendirian. Dalam segala hal, keberhasilan tim tergantung pada pemain yang bekerja dalam kombinasi. Adapun teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola antara lain; mengoper dan menerima bola, mendribble, melindungi dan mentackle, keterampilan heading, keterampilan menembak bola dan keterampilan menjaga gawang.<sup>22</sup>

Teknik dasar sepakbola merupakan hal penting yang harus sudah diajarkan sejak usia dini, untuk dapat menguasai suatu teknik dasar dibutuhkan latihan yang lama dan secara terus menerus, oleh sebab itu untuk menciptakan seorang pemain sepakbola yang handal haruslah sudah dipersiapkan dan dilatih sejak usia dini tentang kemampuan teknik dasar bermain sepakbola.

### c. *Grassroots Football*

*Federation Internationale de Football Association* (FIFA) sebagai induk organisasi sepakbola dunia dalam mencapai misi FIFA untuk menjadikan sepakbola menjadi olahraga untuk semua telah mengadopsi pendekatan yaitu "Develop the game". Untuk mencapai tujuannya FIFA mengkhususkan diri untuk mengelola sepakbola pada usia dini yaitu program *Grassroots Football*, dengan tujuan membiarkan sepakbola untuk ditemukan oleh sebanyak mungkin orang. Cara terbaik untuk menarik para pemain baru ke cabang olahraga sepakbola adalah dengan memberi mereka akses ke

<sup>22</sup> Joseph A. Luxbacher, *loc. cit.*, hh. 11-125

sepakbola di dalam lingkungan mereka sendiri tidak peduli soal usia, jenis kelamin, kondisi fisik, warna kulit, agama atau suku bangsa. Program FIFA *Grassroots football* menysasar anak laki-laki dan perempuan berusia 6-12 tahun melalui inisiatif sekolah, komunitas dan klub.<sup>23</sup>

Di Indonesia program grassroots football atau lebih dikenal dengan istilah sepakbola akar rumput telah banyak digalakkan oleh banyak kalangan, telah banyak dan bertebaran Sekolah Sepakbola dari sabang sampai merauke, kegiatan sepakbola telah menjelma menjadi kegiatan yang banyak digemari oleh anak-anak usia dini. Walau dalam pelaksanaannya belum sepenuhnya mengikuti cara dan aturan yang telah diberikan oleh FIFA dalam pembinaan sepakbola usia dini.

Elemen yang sangat penting dari *grassroots football* adalah hubungan sosial, semangat tim dan gembira. Konsep belajar lewat bermain dengan bimbingan coach educator adalah pendekatan spesifik yang desain untuk merangkul anak-anak dan menciptakan proses yang terhubung dengan masa depan. Sepakbola adalah aktivitas rekreatif utama dari anak-anak seluruh dunia yang jumlahnya tak terhitung. Sepakbola adalah alat luarbiasa untuk integritas sosial dan alat yang menakjubkan untuk berekspresi.<sup>24</sup>

Dalam mengajarkan sepakbola kepada anak-anak sangat penting untuk mempertimbangkan aspek karakteristik anak. Setiap usia memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula karena seiring dengan pertumbuhan anak-anak, mereka melewati beberapa tahapan perkembangan, anak-anak mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan perilaku yang berbeda-beda, mereka sama sekali tidak berkembang dengan cara yang sama. Oleh karena alasan ini maka penting untuk menyadari karakter spesifik dan prioritas-prioritas dari

<sup>23</sup> Yvon Avry et al, *Grassroots football* (Jakarta: Pertamina Foundation, 2013), h.16

<sup>24</sup> *Ibid.*, h.17

masing-masing tahapan dari masa anak-anak dan remaja, memperhatikan aspek fisik, psikologis dan fisiologis.<sup>25</sup>

Adapun karakteristik dan tahapan perkembangan menurut FIFA dari anak usia 6 sampai 8 tahun adalah sebagai berikut;

Anak 6-8 tahun, karakteristik anak; 1) ringkih, berkembang cepat, kesulitan dengan koordinasi, 2) perhatian yang pendek dan keterbatasan konsentrasi, 3) kemampuan meniru yang baik (visual), 4) suka bermain, bermain untuk diri sendiri, egois, 4) kegembiraan dalam bermain. Isi latihan; 1) teknik sepakbola dasar, latihan koordinasi, 2) game pengenalan, membiasakan diri dengan bola, 3) small sided games: 4v4 atau 5v5, 4) berganti-ganti pertandingan, pertandingan pengenalan dan latihan, dan 5) tim yang berimbang.<sup>26</sup>

Karakteristik ini harus menjadi pertimbangan dalam memberikan bentuk latihan dan metode yang digunakan dalam melatih. Seorang pelatih atau coach educator harus memberikan bentuk latihan dengan mempertimbangkan karakteristik usia diatas segalanya. Dengan telah memperhatikan aspek karakteristik usia ini latihan yang diberikan akan menjadi latihan yang menyenangkan dan sesuai dengan anak-anak yang berlatih. Adapun teknik dasar yang diajarkan untuk anak usia 6-12 tahun, dalam grassroots football telah membagi menjadi tiga kategori: kontrol bola, running with the ball dan menendang bola. Dan lebih rinci dibagi lagi menjadi; mengontrol bola, menggiring bola, umpan, menendang ke gawang dan teknik-teknik khusus seperti sundulan gerakan bertahan dan teknik penjaga gawang.<sup>27</sup>

#### **D. Rancangan Model**

Desain model dalam penelitian pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun ini mengadopsi

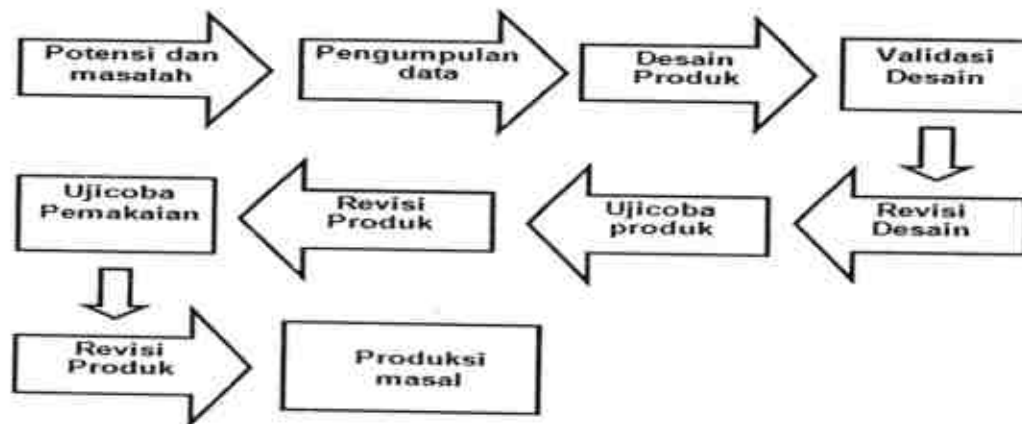
<sup>25</sup> *Ibid.*, h.30

<sup>26</sup> *Ibid.*, h.33

<sup>27</sup> *Ibid.*, h.72

model dari Sugiyono yang memiliki 10 langkah sebagai berikut; 1) Potensi dan masalah, 2) Mengumpulkan informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Ujicoba produk, 7) Revisi produk, 8) Ujicoba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Pembuatan produk masal.

Dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.7 Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D), (Sumber: Sugiyono, 2010)

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan terhadap Model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan model latihan teknik dasar sepakbola untuk anak usia 8 tahun dengan berbasis permainan
2. Untuk menguji keefektifan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di 2 (dua) tempat SSB yang ada di Jakarta-Bogor yaitu: 1) SSB Sentul City, dan 2) SSB T- Eleven. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2018 sampai dengan bulan Februari 2018.

##### **C. Karakteristik Model yang Dikembangkan**

Penelitian dan pengembangan model latihan yang peneliti lakukan menggunakan variasi model latihan, dimana terdapat bermacam-macam model latihan teknik dasar sepakbola seperti teknik dasar *passing*, *shooting*, *dribbling* dan *controlling* yang diajarkan kepada pemula yaitu anak-anak sampai usia 8 tahun. Latihan teknik dasar ini lah yang akan peneliti

kembangkan menjadi suatu model latihan dengan berbasis permainan yang sangat disesuaikan dengan karakteristik anak usia 8 tahun. Adapun sasaran dalam penelitian yang peneliti lakukan diperuntukkan untuk anak usia 8 tahun dimana sesuai dengan pengelompokan fase usia oleh FIFA adalah merupakan *fun phase*.

#### **D. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Penelitian yang akan peneliti lakukan ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research & development* (R&D). Penelitian pengembangan *Research & development* (R&D) merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Lebih jelasnya dalam bukunya Sugiono menjelaskan tentang penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>28</sup>

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun. Tentunya hasil akhir dari penelitian ini akan menghasilkan desain model latihan baru yang lengkap, kreatif dan variatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8 tahun, sehingga dapat digunakan dalam referensi bagi pelatih maupun atlet dalam proses latihan.

#### **E. Langkah-langkah Pengembangan Model**

Penelitian pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun, terdiri dari tiga tahapan, dengan langkah-langkah rancangan yang uraian penjelasannya telah dimodifikasi

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2014) h.407.

dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Ardhana menjelaskan "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan"<sup>29</sup>. Berikut ini digambarkan langkah-langkah pengembangan model yang uraian penjelasannya melalui tabel berikut:

Tabel 1. Tahap dan Langkah Penelitian Pengembangan

Tahap	Langkah	Aktivitas
Pra Pengembangan	1	a. Pengumpulan data awal b. Penyusunan proposal penelitian c. Analisis kebutuhan
	2	a. Perencanaan produk
Pengembangan	3	a. Pembuatan produk
	4	Evaluasi ahli: a. Uji Ahli (1) Evaluasi pakar tahap I dengan yang memiliki kompetensi yang memadai dalam kontek: <i>softball</i> Perbaikan awal (1)
	5	b. Uji ahli (2) Evaluasi pakar tahap II ( <i>Expert judgement</i> ) pakar pembelajaran pendidikan jasmani. Perbaikan awal (2) c. Uji ahli (3) Evaluasi pakar tahap III ( <i>Expert judgement</i> ) pelatih <i>sotball</i> . Perbaikan awal (3)
Penerapan	6	a. Uji coba kelompok kecil (n=6) dan revisi.
		b. Uji coba kelompok besar (n=60) dan revisi

<sup>29</sup> Wayan Ardhana, Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran (Malang: Lemilit UM, 2002)h.9



## 1. Penelitian Pendahuluan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengadakan penelitian pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan akan pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola untuk anak usia 8 tahun.

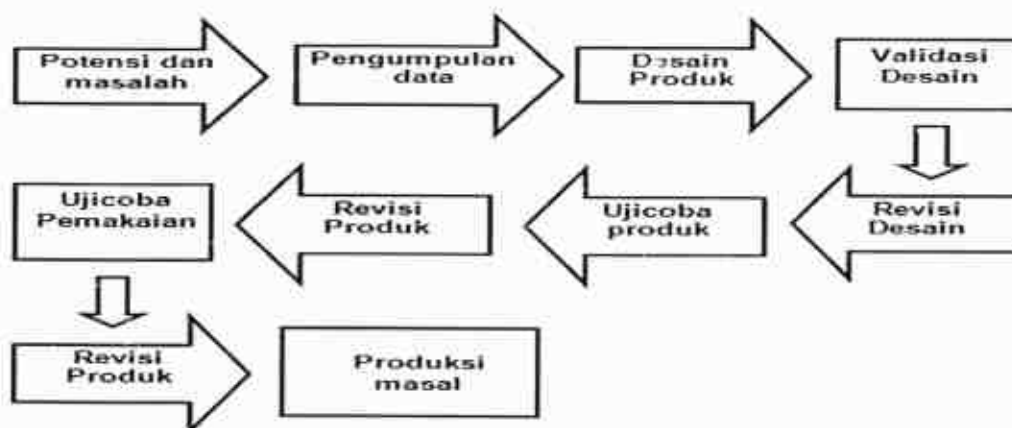
Teknik dasar dalam cabang sepakbola merupakan hal pertama yang diajarkan kepada pemain usia dini. Dalam buku *Grassroots football* teknik dasar bisa dibagi menjadi tiga kategori utama: kontrol bola, berlari dengan bola dan menendang bola. Teknik dasar ini lah yang nantinya dikembangkan di sekolah sepakbola (SSB) kepada pemain usia dini untuk menjadi teknik lanjut untuk menciptakan pemain sepakbola berteknik tinggi. Berdasarkan pengamatan peneliti, dalam pemberian latihan teknik dasar sepakbola khususnya untuk usia dini 8 tahun seringkali pelatih memberikan latihan teknik dasar dengan bentuk latihan yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan karakteristik pada usia mereka. Hal ini terlihat pada saat proses latihan berlangsung, kebanyakan bentuk latihan yang diberikan kurang bervariasi dan tidak dapat mengakomodir jumlah anak-anak yang berlatih, banyak anak-anak bosan dengan latihan yang kurang bervariasi, bahkan tidak jarang kita menjumpai antrian yang panjang, sehingga banyak anak-anak hanya menghabiskan waktunya untuk menunggu giliran. Tentu hal seperti ini tidak lah efisien dan banyak anak yang bosan dengan latihan yang monoton dan kurang bervariasi. Hal ini bertentangan dengan program FIFA sebagai induk sepakbola dunia dimana pada usia dini tujuan latihannya adalah agar anak-anak mencintai sepakbola.

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti mencoba mengembangkan model latihan teknik dasar sepakbola untuk anak usia 8 tahun. Diharapkan hasil dari pengembangan model latihan ini dapat menjadi referensi bagi para pelatih dalam mengembangkan latihan yang bervariasi untuk anak usia dini.

## 2. Perencanaan Pengembangan Model

Perencanaan model dalam penelitian pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun ini mengadopsi model dari *Borg & Gall* yang dikutip dari Sugiyono yang memiliki 10 langkah sebagai berikut: 1) Potensi masalah, 2) Mengumpulkan informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Ujicoba produk, 7) Revisi produk, 8) Ujicoba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Pembuatan produk masal.<sup>30</sup>

Dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D), (Sumber: Sugiyono 2010)

## 3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

Langkah selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun adalah:

- a. Tinjauan Para Ahli (*Expert Judgement*)

<sup>30</sup> Sugiyono, *loc. cit.*

Untuk memperbaiki kekurangan pada model latihan yang dibuat, maka model latihan tersebut diberikan kepada ahli bidang kepelatihan sepakbola termasuk dosen sepakbola maupun pelatih sepakbola yang mengerti tentang sepakbola usia dini untuk merevisi produk dan memberikan masukan dalam pembuatan model yang dikembangkan.

b. Uji Coba kepada Kelompok Kecil (*Small Group Try-out*)

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Produk setelah divalidasi dan direvisi maka produk diujicobakan menggunakan subyek pada anak usia 8 tahun di SSB. Dengan jumlah responden berjumlah 12 orang siswa usia 8 tahun.

c. Uji Coba kepada Kelompok besar (*Field Try-out*)

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar, dalam kegiatan lanjutan penelitian dan pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun adalah uji coba lapangan yang dilakukan setelah model latihan dilakukan revisi dari hasil uji coba sebelumnya. Uji coba lapangan ini dilakukan di 2 (dua) tempat yaitu 1) SSB T Elevent, dan 2) SSB Pondok Bambu yang total berjumlah 30 orang anak usia 8 tahun.

Hasil kesimpulan dari uji coba lapangan merupakan landasan terakhir dari perbaikan dan penyempurnaan produk baru model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun. Hasil respon dari subyek setelah melakukan latihan secara langsung diberikan sebagai masukan evaluasi perbaikan pengembangan model.

Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun setelah perbaikan sesuai masukan dari uji lapangan, maka produk model latihan

teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun dianggap layak untuk disebar dan digunakan.

#### **4. Implementasi Model**

Implementasi produk akhir penelitian dan pengembangan model berupa pengembangan baru model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun dapat dipergunakan sebagai rujukan atau referensi dalam latihan teknik dasar sepakbola untuk anak usia 8 tahun setelah kelayakan dan keefektifan model latihan tersebut diketahui, dalam beberapa periode tertentu model ini dapat dipergunakan dan diimplementasikan di sekolah sepakbola (SSB). Pengembangan model ini dapat dianalisis kembali dan dijadikan bahan baru untuk penyempurnaan kembali.

#### **F. Pengumpulan Data dan Analisis Data**

##### **1. Jenis Data**

Data dalam penelitian diperoleh dengan mengalami, mengerjakan, menanyakan, dan mengamati. Data dapat berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui lembar kuesioner, observasi, wawancara. Data sekunder diperoleh melalui analisis berbagai tipe dokumen. Sumber data berdasarkan teknik pengumpulan data, antara lain diperoleh dari responden, keadaan sesuatu atau peristiwa tertentu, lingkungan atau tempat penelitian, foto, dan dokumen yang relevan.

Data yang digunakan pada pengembangan model latihan teknik dasar sepakbola berbasis permainan untuk anak usia 8 tahun ini adalah data kualitatif, karena data yang diperoleh dinyatakan dengan kalimat bukan dengan angka. Data kuantitatif diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif ke kuantitatif dengan jalan memberi skor pada data kualitatif tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gay, Mills, dan Airasian. Metodologi penelitian: Kuantitatif & Kualitatif. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012
- Putra, Nusa. Research & Development Penelitian dan Pengembangan: suatu pengantar. Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- D Gall, Meridith, Joyce P. Gall, dan Walter. Borg. Educational research, an introduction, eight edition New york: Longmsn Inc., 2007
- Sugiyono. Metode Penelitisn Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2010
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Metode Penelitian. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010
- Richey, Rita C., dan James D. Klein. Design and development research: methods, strategies, and issues. New jersey: Lawrence Erlbaum Associates, inc. Publishers, 2007
- Dick, Walter, Lou Carey dan James O. Carey. The systematic design of intruction. New York: Allyn and Bacon Boston, 2009
- Setyosari, Punaji. Metode penelitian pendidikan & pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013
- Bompa, Tudor O. Dan Gregory Haff. Periodization Teory and Methodology. United States: Human Kinetics, 2004
- Griwijoyo, Santoso dkk. Manusia dan Olahraga. Bandung: ITB Bandung, 2005
- Tangkudung, James dan Wahyuningtyas. Kepelatihan Olahraga. Jakarta: Cerdas Jaya, 2012
- Lubis, Johansyah. Panduan praktis penyusunan program latihan. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2013
- Wiato, Giri. Fisiologi dan Olahraga. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013
- Luxbacher, Joseph A. Sepak Bola. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001
- Borden, Sam.